

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problems Mailbox.**

PARTIAL TRANSLATION OF JP 11(1999)-95694 A

Publication Date: April 9, 1999

Title of the Invention: DEVICE AND METHOD FOR ADVERTISEMENT  
AND RECORDING MEDIUM WITH INFORMATION PROCESSING  
PROGRAM

Patent Application Number: 9-254615

Filing Date: September 19, 1997

Inventors: Natsuki YUASA et al.

Applicant: SHARP CORP

(Page 3, right column, line 38 – page 4, left column, line 32)

[0024] Hereinafter, one display example on the user side according to the present invention will be described with reference to a conceptual diagram of Figure 1. As shown in Figure 1(a), in the prior art, when a user clicks on information B under the condition that information A that is main service information and information B that is advertisement information are displayed, information B' that is detailed advertisement information is displayed. In contrast, according to the present invention, as shown in Figure 1(b), when a user clicks on information B under the condition that information A that is main service information and information B that is advertisement information are displayed, a user's input is detected, and information A' that is detailed information of main service as well as information B' that is detailed advertisement information are displayed.

[0025] Thus, according to the present invention, by allowing a user to click on advertisement to see information of interest, motivation for a user to see advertisement can be enhanced.

[0026] Furthermore, according to the present invention, in addition to mere clicking, by

1. determining a click position (for example, determination of an operation in which letters of an article name are successively clicked),

2. providing a blank portion in an article name, and allowing a user to fill in the blank portion, and

3. allowing a user to fill in a questionnaire or allowing a user to reply to a quiz, an advertisement provider can determine to which degree a user has understood the contents of advertisement, and advertisement satisfying the advertisement provider can be conducted.

[0027] Thus, according to the present invention by applying the above items 1 to 3,

4. determination of a click position, how a blank portion is filled, and a reply (answer) state with respect to a questionnaire and a quiz can be used for determining an advertisement fee.

[0028] Furthermore, according to the present invention, the following processing can be conducted:

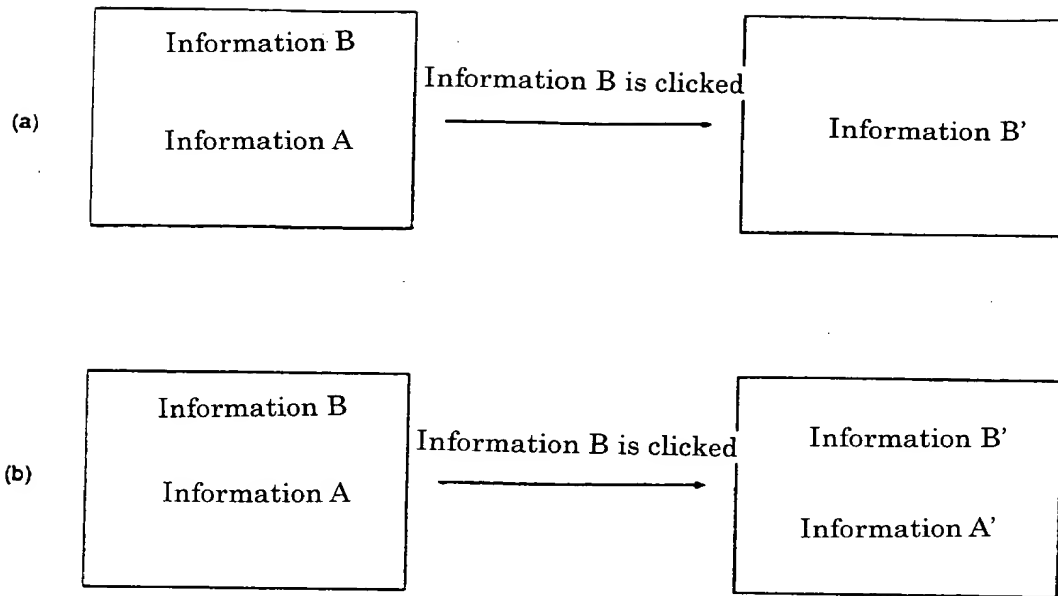
5. depending upon determination of a click position, how a blank portion is filled, and a reply (answer) state with respect to a questionnaire and a quiz, advertisement contents (display contents) are changed,

6. depending upon determination of a click position, how a blank portion is filled, and a reply (answer) state with respect to a questionnaire and a quiz, information contents (display contents) related to main service can be changed,

7. depending upon a reply (answer) state to main service when advertisement is clicked, advertisement contents (display contents) are changed, and

8. depending upon a reply (answer) state to main service when advertisement is clicked, information contents (display contents) related to main service can be changed.

Fig. 1



Information A is main service contents.

Information B is advertisement information.

Information A' is detailed information related to main service contents.

Information B' is detailed advertisement information.



## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number: **11095694 A**(43) Date of publication of application: **09 . 04 . 99**

(51) Int. Cl. **G09F 13/00**  
**G06F 3/14**  
**G09F 27/00**

(21) Application number: **09254615**(22) Date of filing: **19 . 09 . 97**(71) Applicant: **SHARP CORP**

(72) Inventor: **YUASA NATSUKI**  
**IHARA MASANORI**

(54) **DEVICE AND METHOD FOR ADVERTISEMENT  
 AND RECORDING MEDIUM WITH INFORMATION  
 PROCESSING PROGRAM**

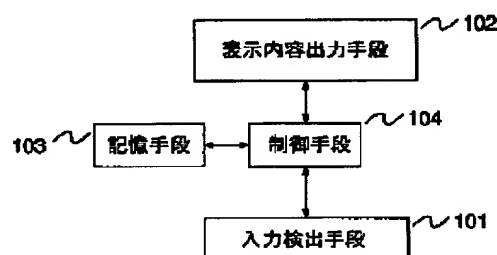
to the main service and the detailed advertisement and  
 the display is executed on the user's side.

COPYRIGHT: (C)1999,JPO

(57) Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To grasp the degree of the propagation of the advertisement objectives of an advertiser and the degree of the interest in the advertisement of users by detecting the inputs from users and outputting the display contents so as to simultaneously display the detailed information of a main service and the detailed advertisement information in accordance with the detection results.

SOLUTION: The device consists of an input detecting means 101, which detects the inputs from users, a display contents outputting means 102, which outputs to simultaneously display the detailed information of a main service and detailed advertisement, a storage means 103, which stores main service information and advertisement information, and a control means 104 which controls these means. Depending on the needs, means is provided to connect to the network so as to realize on-line service. If an advertisement portion is clicked by a user, the means 101 detects the click, the advertisement device instructs the means 102 to simultaneously display the detailed information related



(19) 日本国特許庁 (JP)

## (12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平 1 1 - 9 5 6 9 4

(43) 公開日 平成 11 年 (1999) 4 月 9 日

(51) Int. Cl. <sup>6</sup>

識別記号

F I

G 0 9 F 13/00

G 0 9 F 13/00

M

G 0 6 F 3/14

3 5 0

G 0 6 F 3/14

3 5 0 A

G 0 9 F 27/00

G 0 9 F 27/00

G

審査請求 未請求 請求項の数 9

O L

(全 1 7 頁)

(21) 出願番号 特願平9-254615

(22) 出願日 平成9年(1997)9月19日

特許法第64条第2項ただし書の規定により図面第4図, 5図, 8図, 10図, 11図, 14図, 16図, 17図, 20図, 21図の一部は不掲載とした。

(71) 出願人 000005049

シャープ株式会社

大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号

(72) 発明者 湯浅 夏樹

大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号

シャープ株式会社内

(72) 発明者 伊原 正典

大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号

シャープ株式会社内

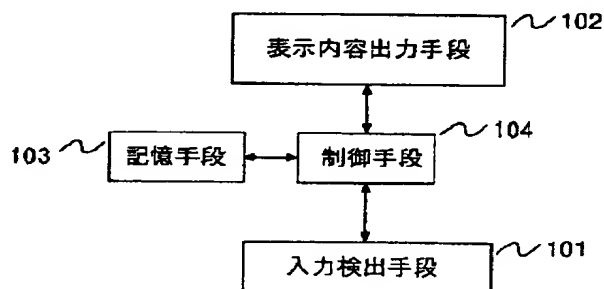
(74) 代理人 弁理士 梅田 勝

(54) 【発明の名称】 広告装置及び広告方法並びに情報処理プログラムを記録した記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 本発明は、利用者による広告の関心度を調べ、広告主が広告者の閲覧状況を把握できるように構成することにより、広告主の広告意図の伝達状況や被広告者の広告への関心を把握することが可能となると共に、被広告者が本来目的とする主サービス情報に広告情報を付随させ、それらの詳細情報を同時に表示させるようにすることで着実な広告を行うことを可能とする。

【解決手段】 主サービス情報と広告情報とを提供しているインターネットホームページ等の情報処理システムの広告装置において、サービス利用者からの入力を検出する入力検出手段 101 と、入力検出手段 101 の検出結果に応じて主サービスの詳細情報と詳細広告情報とを同時に表示するように表示内容出力する表示内容出力手段 102 とを備えて構成する。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 主サービス情報と広告情報とを提供しているインターネットホームページ等の情報処理システムの広告装置において、サービス利用者からの入力を検出する入力検出手段と、該入力検出手段の検出結果に応じて主サービスの詳細情報と詳細広告情報とを同時に表示するように表示内容を出力する表示内容出力手段とを備えたことを特徴とする広告装置。

【請求項 2】 前記入力検出手段の検出結果に応じて、表示内容出力手段により出力する内容を複数の表示内容から選択して切替える表示内容切替手段を設けたことを特徴とする請求項 1 に記載の広告装置。

【請求項 3】 前記入力検出手段が、必要な回数又は必要な位置への入力を検出することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の広告装置。

【請求項 4】 前記入力検出手段が、必要な文字入力が入力されたかどうかを検出することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の広告装置。

【請求項 5】 前記入力検出手段が、複数の入力項目の全てに入力されたかどうかを検出することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の広告装置。

【請求項 6】 前記入力検出手段が、予め設定された入力を得られたかどうかを検出することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の広告装置。

【請求項 7】 前記入力検出手段が、複数の入力項目のいずれが選択されて入力されたかを検出することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の広告装置。

【請求項 8】 主サービス情報と広告情報とを提供しているインターネットホームページ等の情報処理を実行する広告方法において、サービス利用者からの入力を検出すると、該入力検出結果に応じて主サービスの詳細情報と詳細広告情報とを同時に表示するような処理を実行することを特徴とする広告方法。

【請求項 9】 主サービス情報と広告情報とを提供しているインターネットホームページ等の情報処理を実行させるプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体において、サービス利用者からの入力を検出すると、該入力検出結果に応じて主サービスの詳細情報と詳細広告情報とを同時に表示するような処理を実行させることを特徴とする情報処理プログラムを記録した記録媒体。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、インターネットホームページ等のオンライン情報処理システムにおいて、宣伝・広告を行うオンライン広告システムや、スタンドアロンのゲームマシン等に応用され、宣伝・広告を行う広告装置及び広告方法並びに情報処理プログラムを記録

した記録媒体に関するものである。

## 【0002】

【従来の技術】従来の宣伝・広告は、放送や新聞などによるユーザー側の状態を意識しない宣伝・広告が一般的であったが、近年インターネット等の発達にともない、オンライン広告も出始めてきている。

【0003】オンライン広告でよく使われているものとして、以下の二つがあげられる。

【0004】1. ホームページ上のバナー広告表示 (Yahoo (登録商標) のホームページ等)

2. 広告表示専用プログラムによる広告表示 (ハイパーネット (登録商標) の Hot Cafe (登録商標) 等)  
1 は、最もよく使われているタイプのオンライン広告で、インターネットホームページ等の画面の一部に垂れ幕状や横幕状の長方形の広告 (一般にバナー広告と呼ばれる) を表示するものである。この広告をクリックすることで、広告主のホームページにジャンプできるようになっていたり、広告されている商品を購入できるようになっている場合がある。

【0005】2 は、一部のインターネットプロバイダがプロバイダ料金を低減させるために行なわれているもので、専用のソフトウェアを使い、そのソフトウェアが一定期間毎に広告情報をダウンロードし、画面に常に広告を表示し続けるというものである。こちらも広告をクリックすることで、広告主のホームページにジャンプできたり、商品を購入できるようになっている。これによれば、ユーザは、広告を強制的にダウンロードさせられ見せられる代わりに、プロバイダへの料金負担を軽減できる。

【0006】また、特開平 9 - 8 3 6 7 8 号公報には、商品の広告をアクセスした人の中でどれだけの人が実際に商品を注文したかを調査できるオンライン広告システムおよび方法が開示されてる。

【0007】さらに、1997 年 8 月 4 日の日経産業新聞には、「まずゲームを提供し、終了後に動画 CM を流す」という、インターネット上の新しい広告が紹介されている。これは、「ガチャロボ (登録商標)」と呼ばれる子供向け玩具販売機の「ガチャポン (登録商標)」をイメージした画像をクリックすると、ゲームを楽しめるウィンドウが開き、そのゲーム終了後に協賛企業の CM が動画で流れ、プレゼントの抽選に応募できる仕組みである。このようなインターネット広告は、クリックしてもらえぬ頻度の低さが課題となっており、遊びの要素を盛り込むことで興味を引いてもらい、広告効果を高めるとしている。

## 【0008】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のオンライン広告では、放送型の広告と同様に、被広告者に対し、当人の嗜好に関係なく、広告供給者からの一方的な情報提供にとどまり、その広告内容に無関心な人に

対しての広告効果はほとんどなかった。

【0009】一方、オンライン広告に関心のある人が利用する場合は、被広告者が本人の意思に応じてより詳しい情報を、利用者のクリック等により比較的容易に閲覧できることが可能である。ところが、その広告にどの程度の関心があるかを広告主が確認するすべは、従来のオンライン広告では考慮されていなかった。また、広告主が被広告者が広告を見たことを確認する手法も考慮されていないという課題があった。

【0010】また、従来のオンライン広告では「クリックレイト」（バナー広告がクリックされた回数）によってその広告に対する料金等を定める動きもあるが、クリックレイトは、誰かが故意に繰り返しクリックすれば、その広告に興味がなくてもカウントが上がってしまうので、クリックレイトでは広告効果の指標としてそれほど信頼のおけるものにはなり得ない。

【0011】さらに、従来のオンライン広告では、広告をクリックしても被広告者の要求している情報が得られるわけでないで、多少の関心があってもクリックしないでやりすごしてしまうことが多いと考えられる。

【0012】また、上記の特開平 9-83678 号公報に記載されたオンライン広告システムおよび方法では、商品の広告をアクセスした人の中でどれだけの人が実際に商品を注文したかは調査できるが、広告自体についてどれだけ興味を持ってもらえたかについては判断がつかない。

【0013】そして、上記のゲーム終了後に動画 CM を流す方式については、確かにクリックしてもらえる頻度は向上するかもしれないが、ゲーム後に動画 CM をきちんと見てもらえるかどうかについては判断がつかない。

【0014】本発明は、上記のような課題を解決するためになされたものであって、利用者による広告の関心度を調べ、広告主が広告者の閲覧状況を把握できるように構成することにより、広告主の広告意図の伝達状況や被広告者の広告への関心を把握することが可能となると共に、被広告者が本来目的とする主サービス情報に広告情報を付随させ、それらの詳細情報を同時に表示させるようにすることで着実な広告を行うことを可能とする広告装置及び広告方法並びに情報処理プログラムを記録した記録媒体を提供することを目的とする。

【0015】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するために、請求項 1 に記載の発明では、主サービス情報と広告情報とを提供しているインターネットホームページ等の情報処理システムの広告装置において、サービス利用者からの入力を検出する入力検出手段と、その入力検出手段の検出結果に応じて主サービスの詳細情報と詳細広告情報とを同時に表示するように表示内容を出力する表示内容出力手段とを備えて構成している。

【0016】さらに、請求項 2 に記載の発明では、請求

項 1 に記載の広告装置において、入力検出手段の検出結果に応じて、表示内容出力手段により出力する内容を複数の表示内容から選択して切替える表示内容切替手段を設けて構成している。

【0017】さらに、請求項 3 に記載の発明では、請求項 1 又は 2 に記載の広告装置において、入力検出手段が、必要な回数又は必要な位置への入力を検出することとしている。

【0018】また、請求項 4 に記載の発明では、請求項 1 又は 2 に記載の広告装置において、入力検出手段が、必要な文字入力が入力されたかどうかを検出することとしている。

【0019】また、請求項 5 に記載の発明では、請求項 1 又は 2 に記載の広告装置において、入力検出手段が、複数の入力項目の全てに入力されたかどうかを検出することとしている。

【0020】また、請求項 6 に記載の発明では、請求項 1 又は 2 に記載の広告装置において、入力検出手段が、予め設定された入力が入力されたかどうかを検出することとしている。

【0021】また、請求項 7 に記載の発明では、請求項 1 又は 2 に記載の広告装置において、入力検出手段が、複数の入力項目のいずれが選択されて入力されたかを検出することとしている。

【0022】また、請求項 8 に記載の発明では、主サービス情報と広告情報とを提供しているインターネットホームページ等の情報処理を実行する広告方法において、サービス利用者からの入力を検出すると、その入力検出結果に応じて主サービスの詳細情報と詳細広告情報とを同時に表示するような処理を実行することとしている。

【0023】また、請求項 9 に記載の発明では、主サービス情報と広告情報とを提供しているインターネットホームページ等の情報処理を実行させるプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体において、サービス利用者からの入力を検出すると、該入力検出結果に応じて主サービスの詳細情報と詳細広告情報とを同時に表示するような処理を実行させることとしている。

【0024】ここで、本発明による利用者側での一表示例について、図 1 の概念図を用いて説明する。図 1

(a) に示すように、従来のものでは、主サービス情報の情報 A と共に広告情報である情報 B が表示された状態で、利用者が情報 B をクリックすると、詳細広告情報である情報 B' が表示されるものであった。これに対して、本発明は、図 1 (b) に示すように、主サービス情報の情報 A と共に広告情報である情報 B が表示された状態で、利用者が情報 B をクリックすると、その利用者による入力を検出して、主サービスの詳細情報である情報 A' と共に詳細広告情報である情報 B' を表示するようにしたものである。

【0025】したがって、本発明によれば、広告をクリ



ックすることによってユーザの欲しい情報が見られるようにすることで、ユーザに広告を見てもらおう動機付けを強くすることができる。

【0026】また、本発明によれば、単なるクリックだけではなく、

1. クリック位置を判定したり（例えば、商品名の文字を順番にクリックしていく動作を判定）、
2. 商品名の一部を空欄にして、ユーザにその空欄を埋めてもらうようにしたり、
3. 商品に関するアンケートに回答させたりクイズに解答させたりすることで、広告主は、被広告者がどの程度広告の内容を理解したかを判定できるようになり、広告主に納得のいく広告が可能となる。

【0027】したがって、本発明によれば、上記1～3を応用して、

4. クリックの位置判定や、空欄の埋め具合や、アンケートやクイズの回答（解答）状況を、広告料金を決めるのに役立てることもできるようになる。

【0028】さらに、本発明によれば、

5. クリックの位置判定や、空欄の埋め具合や、アンケートやクイズの回答（解答）状況によって、広告内容（表示内容）を変更したり、
6. クリックの位置判定や、空欄の埋め具合や、アンケートやクイズの回答（解答）状況によって、主サービスに関連した情報の内容（表示内容）を変更したり、
7. 広告がクリックされた時の、主サービスへの回答（解答）状況によって、広告内容（表示内容）を変更したり、
8. 広告がクリックされた時の、主サービスへの回答（解答）状況によって、主サービスに関連した情報の内容（表示内容）を変更したりするような処理を行なうこともできる。

【0029】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について、図面を参照して説明する。以下では、本発明の実施形態を説明するために、数日後に行なわれる複数のサッカーの試合結果を予想して投票させるインターネット上のオンラインサービスを例にして説明する。

【0030】〔実施形態1〕図2は、本発明による実施形態1の広告装置の基本構成を示すブロック図である。図2に示すように、本実施形態の広告装置は、数日後に行なわれる複数のサッカーの試合結果を予想して投票させるサービスを行なうものであり、サービス利用者の入力を検出する「入力検出手段」101と、主サービスの詳細情報と詳細広告とを同時に表示するように出力する「表示内容出力手段」102と、主サービスの情報や広告の情報などを記憶する「記憶手段」103と、これらの手段を制御する「制御手段」104とで構成される。そして、必要に応じて、ネットワークにつなげるための手段を備え、オンラインサービスを可能とするものであ

る。

【0031】図3は、本実施形態の処理内容を説明するためのフローチャートである。図3の処理フローについて、利用者側で図4に示すような初期画面から図5に示すような画面表示を行う場合を例にして説明する。最初、画面には、図4のように、主サービスの情報と広告の情報との二つが表示されている。利用者により広告の部分がクリックされたら（S201）、広告装置では、入力検出手段101によりそれを検出し、主サービスに関する詳細情報と詳細広告とを同時に表示するように表示内容出力手段102に指示し、利用者側では図5のような表示が行われる（S202）。

【0032】なお、図5の表示例では、主サービスの詳細情報として、主サービスに関するワンポイントアドバイスを表示するようになっている。ここで、その詳細情報（ワンポイントアドバイス）や、詳細広告は、初めの画面でどの広告がクリックされたかによって変化させることができる。例えば、A社の広告がクリックされたら、ワンポイントアドバイスAと詳細広告Aを表示し、B社の広告がクリックされたら、ワンポイントアドバイスBと詳細広告Bを表示するといった具合である。

【0033】その後、利用者が図5の画面の「戻る」ボタンをクリックするまで待ち（S203）、「戻る」がクリックされたら元の画面（図4）を表示して戻る（S204）。

【0034】また、図4の表示がなされている状態で、利用者により広告の部分がクリックされず、主サービスの部分がクリックされたら（S205）、主サービスの処理を行なう（S206）。そして、処理終了でなければ、また最初に戻る（S207）。

【0035】ここで、主サービスの処理とは、図4のような画面表示の場合、その画面にどのチームとどのチームが対決するのかが示されているので、利用者が、どちらのチームが勝つか、あるいはPK戦になるのかを予想して、その予想の内容を入力（画面の該当部分をクリック）し、全予想を埋めたら、その予想内容を主サービスを提供している側に送信することである。

【0036】なお、広告のところのクリックだけでなく、主サービスのところに表示されているチーム名をクリックすると、そのチームの詳細情報と、そのチームのスポンサーの詳細広告を同時に表示するような処理も同様の仕組みで作れることは明らかであろう。

【0037】本実施形態によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、詳細広告も見ることがあるので、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告が可能となる。

【0038】〔実施形態2〕図6は本発明による実施形態2の広告装置の基本構成を示すブロック図であり、これは図2を用いて説明した上記実施形態1に表示内容切替手段105が追加されたものである。実施形態2は、

請求項 3 に記載の発明の実施形態であり、図 6 の入力検出手段 1 0 1 が、商品名の文字が順番に正しくクリックされたかどうかを検出する手段になっている。

【0039】図 7 は、実施形態 2 の処理内容を説明するためのフローチャートである。図 7 の処理フローについて、利用者側で図 8 に示すような初期画面から図 5 に示すような画面表示を行う場合を例にして説明する。

【0040】ステップ S 3 0 1 で、利用者側の画面において、図 8 のような主サービスの情報と広告情報とを表示する。利用者により広告の部分の商品名の文字が順番にクリックされると (S 3 0 2)、広告装置では入力検出手段 1 0 1 がそれを検出する。そして、表示内容切替手段 1 0 5 は、画面表示を切替えて、主サービスに関する詳細情報と、詳細広告を同時に表示するように表示内容出力手段 1 0 2 に指示し、利用者側では図 5 のような表示が行われる (S 3 0 3)。

【0041】なお、図 5 の表示例では、主サービスの詳細情報として、主サービスに関するワンポイントアドバイスを表示するようになっている。ここで、その詳細情報 (ワンポイントアドバイス) や、詳細広告は、初めの画面でどの広告がクリックされたかによって変化させることができる。例えば、A 社の広告の商品名の文字が順番にクリックされたら、ワンポイントアドバイス A と詳細広告 A を表示し、B 社の広告の商品名の文字が順番にクリックされたら、ワンポイントアドバイス B と詳細広告 B を表示すると言った具合である。

【0042】その後、利用者が図 5 の画面の「戻る」ボタンをクリックするまで待ち (S 3 0 4)、「戻る」がクリックされたら元の画面を表示して戻る (S 3 0 5)。

【0043】また、図 8 の表示がなされている状態で、利用者により広告の部分がクリックされず、主サービスの部分がクリックされたら (S 3 0 6)、主サービスの処理を行なう (S 3 0 7)。そして、処理終了でなければ、また最初に戻る (S 3 0 8)。

【0044】ここで、主サービスの処理とは、図 8 のような画面表示の場合、その画面にどのチームとどのチームが対決するのかが示されているので、利用者が、どちらのチームが勝つか、あるいは PK 戦になるのかを予想して、その予想の内容を入力 (画面の該当部分をクリック) し、全予想を埋めたら、その予想内容を主サービスを提供している側に送信することである。

【0045】本実施形態によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、まず、最初の画面の広告に書いてある商品名を正しく認識する必要があるので、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告が可能となる。

【0046】〔実施形態 3〕実施形態 3 は、請求項 4 に記載の発明の実施形態であり、図 6 の入力検出手段 1 0 1 が、商品名が正しく入力されたかを検出する手段にな

っている。この手段として、さらに二つの種類とし、それぞれの実施形態を実施形態 3-1 及び実施形態 3-2 として説明する。実施形態 3-1 は商品名を入力させる時に画面を切替えるものであり、実施形態 3-2 は最初の画面のまま商品名を入力させるものである。

【0047】図 9 は、実施形態 3-1 の処理内容を説明するためのフローチャートである。図 9 の処理フローについて、利用者側で図 1 0 に示すような初期画面から図 1 1 の画面を介して、図 1 2 又は図 5 に示すような画面表示を行う場合を例にして説明する。

【0048】ステップ S 4 0 1 で、利用者側の画面において、図 1 0 のような主サービスの情報と広告情報とを表示し、その画面の余白には「商品名を覚えて広告をクリックすれば、ワンポイントアドバイスがあるよ」等と表示しておく。利用者により広告の部分がクリックされると (S 4 0 2)、広告装置の表示内容切替手段 1 0 5 は、画面表示を切替えて、図 1 1 に示すような商品名の入力を促す画面を表示するように表示内容出力手段 1 0 2 に指示し、利用者側ではその図 1 1 のような表示が行われる (S 4 0 3)。

【0049】図 1 1 では、広告とともに表示することで利用者に容易に商品名を入力できるようになっているが、ここで広告を表示させないことで、利用者が商品名を覚えないと主サービスの詳細情報や詳細広告の画面に切替えられないようにすることもできる。

【0050】もし、図 1 1 の画面において、ステップ S 4 0 4 で利用者により「戻る」ボタンが押されたら、元の画面 (図 1 0) を表示して戻る (S 4 0 5)。

【0051】もし、図 1 1 の画面において、ステップ S 4 0 6 で利用者による商品名の入力が正しく入力できなかったら、広告装置の入力検出手段 1 0 1 でそれを検出し、図 1 2 のような間違いである旨を示す表示を利用者側に出力するようにして (S 4 0 7)、ステップ S 4 0 9 へ進む。

【0052】もし、図 1 1 の画面において、ステップ S 4 0 6 で利用者により商品名が正しく入力できていたら、広告装置の入力検出手段 1 0 1 でそれを検出し、ステップ S 4 0 8 に進み、表示内容切替手段 1 0 5 では、画面を切替えて、主サービスに関する詳細情報と詳細広告を同時に表示するように表示内容出力手段 1 0 2 に指示し、利用者側では図 5 のような表示が行われ、ステップ S 4 0 9 に進む。

【0053】その後、ステップ S 4 0 9 では利用者が画面の「戻る」ボタンをクリックするまで待ち、「戻る」がクリックされたら元の画面を表示して戻る (S 4 0 5)。

【0054】また、図 1 0 の画面において、ステップ S 4 0 2 で、利用者により広告の部分がクリックされず、主サービスの部分がクリックされたら (S 4 1 0)、主サービスの処理を行なう (S 4 1 1)。そして、処理終

了でなければ、また最初に戻る（S412）。

【0055】ここで、主サービスの処理とは、図10のような画面表示の場合、その画面にどのチームとどのチームが対決するのかが示されているので、利用者が、どちらのチームが勝つか、あるいはPK戦になるのかを予想して、その予想の内容を入力（画面の該当部分をクリック）し、全予想を埋めたら、その予想内容を主サービスを提供している側に送信することである。

【0056】本実施形態によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、最初の画面の広告に書いてある商品名を正しく入力する必要があるので、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに

納得のいく広告が可能となる。

【0057】次いで、実施形態3-2について説明する。図13は、実施形態3-2の処理内容を説明するためのフローチャートである。図13の処理フローについて、利用者側で図14に示すような初期画面から図5に示すような画面表示を行う場合を例にして説明する。

【0058】ステップS501で、利用者側の画面において、図14のような主サービスの情報と広告情報とを表示し、その画面の余白には「商品名を覚えて広告をクリックすれば、ワンポイントアドバイスがあるよ」等と表示しておく。そして、ステップS502において、広告の商品名の部分で〇〇〇となっている部分に正しい商品名が利用者により入力されれば、広告装置の入力検出手段によりそれが検出される。すると、表示内容切替手段105は、画面表示を切替えて、主サービスに関する詳細情報と詳細広告とを同時に表示するように表示内容出力手段102に指示し、利用者側では図5のような表示が行われる（S503）。

【0059】その後、ステップS504では利用者が画面の「戻る」ボタンをクリックするまで待ち、「戻る」がクリックされたら元の画面を表示して戻る（S505）。

【0060】また、図14の画面において、ステップS502で、利用者により広告の部分がクリックされず、主サービスの部分がクリックされたら（S506）、主サービスの処理を行なう（S507）。そして、処理終了でなければ、また最初に戻る（S508）。

【0061】ここで、主サービスの処理とは、図14のような画面表示の場合、その画面にどのチームとどのチームが対決するのかが示されているので、利用者が、どちらのチームが勝つか、あるいはPK戦になるのかを予想して、その予想の内容を入力（画面の該当部分をクリック）し、全予想を埋めたら、その予想内容を主サービスを提供している側に送信することである。

【0062】本実施形態によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、最初の画面の広告に書いてある商品名を正しく入力する必要があるので、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに

納得のいく広告が可能となる。

【0063】〔実施形態4〕実施形態4は、請求項5に記載の発明の実施形態であり、図6の入力検出手段101が、商品に関するアンケートに回答させてそのアンケートの回答結果の内容を確認する手段になっている。

【0064】図15は、実施形態4の処理内容を説明するためのフローチャートである。図15の処理フローについて、利用者側で図16に示すような初期画面から、図17を介して、図18又は図5に示すような画面表示を行う場合を例にして説明する。

【0065】ステップS601で、利用者側の画面において、図16のような主サービスの情報と広告情報とを表示し、その画面の余白には「広告をクリックしてアンケートに回答すれば、ワンポイントアドバイスがあるよ」等と表示しておく。そして、利用者により広告の部分がクリックされたら（S602）、広告装置の表示内容切替手段105は、画面表示を切替えて、図17のようなアンケートの入力を促す画面を表示するように表示内容出力手段102に指示し、利用者側ではその図17のような表示が行われる（S603）。

【0066】もし、図17の画面において、利用者により「戻る」ボタンが押されたら（S604）、ステップS605に進み、元の画面を表示して戻る。

【0067】もし、図17の画面において、アンケートがきちんと入力されなかったら（S606）、広告装置の入力検出手段101でそれを検出し、表示内容切替手段105が表示内容出力手段102に指示して、利用者側に図18のようなきちんとした入力をするように促す表示を出力をして、ステップS603へ戻る（図18の表示例では、利用者により「再度アンケート画面へ」が押されたら、ステップS603に戻るようになっている）。

【0068】なお、アンケートの回答内容がきちんとしているかどうかの判定については、1) 空欄がないかどうかでチェック、2) 商品名を答えさせるアンケート項目を作って、正しく商品名が入力されているかどうかでチェック、等の方法で行なえば良い。

【0069】また、図17の表示例では、回答欄が記述式になっているが、選択式にしても良いことは言うまでもない（選択式にすると請求項7に記載の発明に相当）。

【0070】もし、図17の画面において、ステップS606で、利用者によりアンケートがきちんと入力されたと判定されれば、広告装置の入力検出手段101でそれを検出し、表示内容切替手段105が、画面を切替えて、図5のように主サービスに関する詳細情報と詳細広告とを同時に表示するよう、表示内容出力手段102に指示する（S608）。

【0071】その後、利用者が画面の「戻る」ボタンをクリックするまで待ち（S609）、「戻る」がクリッ

クされたら元の画面を表示して戻る（S 6 0 5）。

【0 0 7 2】また、図 1 6 の画面において、ステップ S 6 0 2 で、利用者により広告の部分をクリックされず、主サービスの部分をクリックされたら（S 6 1 0）、主サービスの処理を行なう（S 6 1 1）。そして、処理終了でなければ、また最初に戻る（S 6 1 2）。

【0 0 7 3】ここで、主サービスの処理とは、図 1 6 のような画面表示の場合、その画面にどのチームとどのチームが対決するのかが示されているので、利用者が、どちらのチームが勝つか、あるいは P K 戦になるのかを予想して、その予想の内容を入力（画面の該当部分をクリック）し、全予想を埋めたら、その予想内容を主サービスを提供している側に送信することである。

【0 0 7 4】本実施形態によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、アンケートに回答する必要があるもので、従来のもより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告が可能となる。

【0 0 7 5】なお、上記実施形態 4 では、画面を切替えてアンケートに回答させる例を示したが、実施形態 3 - 2 のように、最初の画面上でアンケートに回答させても良い。

【0 0 7 6】〔実施形態 5〕実施形態 5 は、請求項 6 に記載の発明の実施形態であり、図 6 の入力検出手段 1 0 1 が、商品に関するクイズに解答させてそのクイズに正解したかどうかを確認する手段になっている。

【0 0 7 7】図 1 9 は、実施形態 5 の処理内容を説明するためのフローチャートである。図 1 9 の処理フローについて、利用者側で図 2 0 に示すような初期画面から、図 2 1 を介して、図 2 2 又は図 5 に示すような画面表示を行う場合を例にして説明する。

【0 0 7 8】ステップ S 7 0 1 で、利用者側の画面において、図 2 0 のような主サービスの情報と広告情報とを表示し、その画面の余白には「広告をクリックしてクイズに正解すれば、ワンポイントアドバイスがあるよ」等と表示しておく。そして、利用者により広告の部分をクリックされたら（S 7 0 2）、広告装置の表示内容切替手段 1 0 5 は、画面表示を切替えて、図 2 1 のようなクイズを行なう画面を表示するように表示内容出力手段 1 0 2 に指示し、利用者側ではその図 2 1 のような表示が行われる（S 7 0 3）。図 2 1 では、広告とともに表示することで、利用者が広告に書かれている内容のクイズに容易に解答できるようになっているが、ここで広告を表示させないことで、よりクイズの難易度を上げること

もできる。

【0 0 7 9】もし、図 2 1 の画面において、ステップ S 7 0 4 で、利用者により「戻る」ボタンが押されたら、ステップ S 7 0 5 へ進み、元の画面を表示して戻る。

【0 0 8 0】なお、図 2 1 の例では、解答欄が記述式になっているが、選択式にしても良いことは言うまでもない。

【0 0 8 1】もし、図 2 1 の画面において、ステップ S 7 0 6 で、利用者がクイズに正解できなかったら、広告装置の入力検出手段 1 0 1 でそれを検出し、表示内容切替手段 1 0 5 が画面を切替えて表示内容出力手段 1 0 2 に指示して、利用者側に図 2 2 のような間違いである旨を示す表示を出力するようにして（S 7 0 7）、ステップ S 7 0 9 に進む。

【0 0 8 2】もし、図 2 1 の画面において、ステップ S 7 0 6 で、利用者によるクイズの解答が正解であれば、広告装置の入力検出手段 1 0 1 でそれを検出し、表示内容切替手段 1 0 5 が画面を切替えて表示内容出力手段 1 0 2 に指示して、利用者側に図 5 のような主サービスに関する詳細情報と詳細広告とを同時に表示するよう出力する（S 7 0 8）。

【0 0 8 3】なお、利用者によるクイズの解答が正解かどうかは、予め設定された入力 が得られたかどうかを、入力検出手段 1 0 1 により検出することにより実現されるものである。

【0 0 8 4】その後、利用者が画面の「戻る」ボタンをクリックするまで待ち（S 7 0 9）、「戻る」がクリックされたら元の画面を表示して戻る（S 7 0 5）。

【0 0 8 5】また、図 2 0 の画面において、ステップ S 7 0 2 で、利用者により広告の部分をクリックされず、主サービスの部分をクリックされたら（S 7 1 0）、主サービスの処理を行なう（S 7 1 1）。そして、処理終了でなければ、また最初に戻る（S 7 1 2）。

【0 0 8 6】ここで、主サービスの処理とは、図 1 6 のような画面表示の場合、その画面にどのチームとどのチームが対決するのかが示されているので、利用者が、どちらのチームが勝つか、あるいは P K 戦になるのかを予想して、その予想の内容を入力（画面の該当部分をクリック）し、全予想を埋めたら、その予想内容を主サービスを提供している側に送信することである。

【0 0 8 7】本実施形態によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、クイズに正解しなければならないので、従来のもより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告が可能となる。

【0 0 8 8】なお、上記実施形態 5 では、画面を切替えてクイズに解答させる例を示したが、実施形態 3 - 2 のように、最初の画面上でクイズに解答させても良い。

【0 0 8 9】〔実施形態 6〕図 2 3 は、実施形態 6 の処理内容を説明するためのフローチャートである。実施形態 6 の基本的な動作は、上記実施形態 4 や実施形態 5 と同様であるが、図 2 3 のステップ S 8 0 3 でクイズやアンケートを行なった後、ステップ S 8 0 4 でその回答（解答）内容に応じて、表示内容切替手段 1 0 5 が、主サービスの詳細情報（例：ワンポイントアドバイス）や、詳細広告情報の内容を変更して表示するように表示内容出力手段 1 0 2 に指示する点が異なる。

【0 0 9 0】これは、例えばクイズで満点をとった場合

はより詳しいワンポイントアドバイスを表示し、ほとんど間違いだった場合は、あまり参考にならないワンポイントアドバイスを表示するというような処理をすることができる。

【0091】したがって、利用者がより詳しいワンポイントアドバイスを取得するためには、クイズで満点をとったり、アンケートに充実した回答を行わなければならない、商品内容に関するクイズを行った場合などは、利用者がその商品内容をより詳しく理解する動機付け行なうことになる。即ち、本実施形態によれば、より、広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告が可能となる。

【0092】〔実施形態7〕次いで、実施形態7として、本発明による広告装置を実現するか、本発明による広告方法を実行するために用いるコンピュータ読み取り可能なプログラムやデータを提供する方法について、その実施形態を以下に説明する。

【0093】この手段は、上記したような実施形態の広告装置を実現するか又は広告方法を実行するために用いるプログラムやデータを保持した記録媒体として提供される。記録媒体としては、具体的にはROM（リード・オンリー・メモリー）、フラッシュメモリー、フロッピーディスク、ハードディスク、光磁気ディスク、CD-ROM、DVD等が想定できる。そして、プログラムやデータを記録した記録媒体を上記した形で流通させることにより、本発明の広告装置又は広告方法の実施化を容易にする。

【0094】コンピュータ等の情報処理装置にこうした記録媒体をインストールすることによって、本発明の広告装置、又は本発明の広告方法を実現できる装置を構成することができ、その装置により、記録媒体から読み出されたかかるプログラムやデータにしたがって、広告を行うことができる。

【0095】なお、上記のいずれの実施形態でも、数日後に行なわれる複数のサッカーの試合結果を予想して投票させるインターネット上のオンラインサービスを例に説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、ネットワーク上ではなく、スタンドアロン型のゲームマシン等にも適用できることは明らかである。

【0096】なお、詳細に説明しなかったが、上記のような様々な表示内容は記憶手段103に記憶されているものであり、上記のような入力検出手段101、表示内容出力手段102、記憶手段103のそれぞれの処理は制御手段104により制御されるものである。

【0097】なお、上記では説明しなかったが、上記のような様々な利用者の入力に基づく入力検出手段101の検出結果を、例えば記憶手段103に記憶するなどして、観察評価することにより、利用者による広告の関心度を調べることができ、広告主が広告者の閲覧状況を把握できるように構成できるので、広告主の広告意図の伝

達状況や被広告者の広告への関心を把握することが可能となるものである。

【0098】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、広告主が被広告者に対し行っている広告の伝達状況が把握できるとともに、被広告者の得たい情報を広告を閲覧した後に提供することで、従来の不特定多数に対する広告に比べ、意図的に広告内容を伝えることを可能とする。

10 【0099】従来であれば、被広告者が広告バナーなどをクリックするか、専用のブラウザを用いることで初めて、広告が行われていたが、本発明によれば、被広告者が得たい情報を得るために、従来からあるインターネットなどにおける対話型インターフェースを用い、広告主からの設問等に回答（解答）することにより、広告意図がどの程度伝達されているかを記録した後、はじめて被広告者の求める情報が提供される構造により、広告の効果を広告主が確認するとともに、被広告者が得たい情報を得るために、広告を閲覧したことを確認できる広告を可能とする。

20 【0100】請求項1に記載の発明によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、詳細広告情報も見必要があるため、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告装置を提供できる。

30 【0101】請求項2に記載の発明によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、広告に対して何らかの入力を行なう必要があるため、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告装置を提供できる。

40 【0102】請求項3に記載の発明によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、広告中の商品名の文字を順番に正しくクリックする等の操作をする必要があるため、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告装置を提供できる。

50 【0103】請求項4に記載の発明によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、広告中の商品名の文字を空白部に正しく入力する等の操作をする必要があるため、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告装置を提供できる。

【0104】請求項5に記載の発明によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、広告中の商品に関するアンケートやクイズに回答（解答）する等の操作をする必要があるため、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告装置を提供できる。

【0105】請求項6に記載の発明によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、広告中の商品に関するクイズ等に正解する等の操作をする必要があ

るので、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告装置を提供できる。

【0106】請求項7に記載の発明によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、広告中の商品に関するアンケートに回答する等の操作をする必要があるため、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告装置を提供できる。

【0107】請求項8に記載の発明によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、詳細広告情報も見必要があるため、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告方法を提供できる。

【0108】請求項9に記載の発明によれば、利用者は、主サービスの詳細情報を見るためには、詳細広告情報も見必要があるため、従来のものより広告効果を累進することができ、スポンサーに納得のいく広告プログラムが保持された記録媒体を提供できる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明による利用者側での一表示例を示す概念図であり、(a)は従来のものを示し、(b)は本発明によるものを示す図である。

【図2】本発明の実施形態1の基本構成を示すブロック図である。

【図3】実施形態1の処理内容を示すフローチャートである。

【図4】実施形態1の初期画面を示す図である。

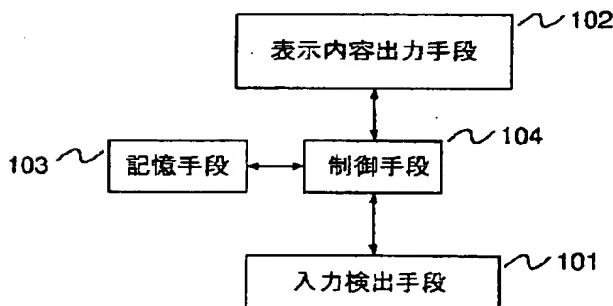
【図5】実施形態の主サービスの詳細情報と詳細広告とが同時表示された画面を示す図である。

【図6】実施形態2の基本構成を示すブロック図である。

【図7】実施形態2の処理内容を示すフローチャートである。

【図8】実施形態2の初期画面を示す図である。

【図2】



【図9】実施形態3-1の処理内容を示すフローチャートである。

【図10】実施形態3-1の初期画面を示す図である。

【図11】実施形態3-1において利用者に商品名を入力させる画面を示す図である。

【図12】実施形態3-1において利用者により入力された商品名が間違っていた時の画面を示す図である。

【図13】実施形態3-2の処理内容を示すフローチャートである。

【図14】実施形態3-2の初期画面を示す図である。

【図15】実施形態4の処理内容を示すフローチャートである。

【図16】実施形態4の初期画面を示す図である。

【図17】実施形態4において利用者にアンケートを入力させる画面を示す図である。

【図18】実施形態4において利用者のアンケートがきちんと入力されなかった時の画面を示す図である。

【図19】実施形態5の処理内容を示すフローチャートである。

【図20】実施形態5の初期画面を示す図である。

【図21】実施形態5において利用者にクイズに解答させる画面を示す図である。

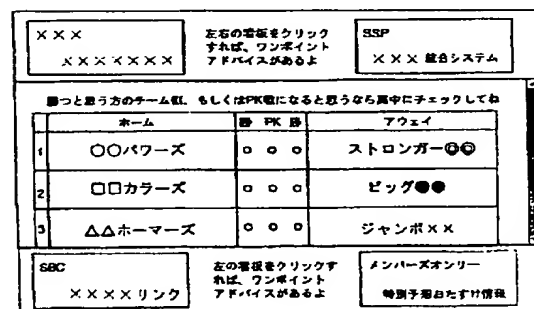
【図22】実施形態5において利用者がクイズに正解しなかった時の画面を示す図である。

【図23】実施形態6の処理内容を示すフローチャートである。

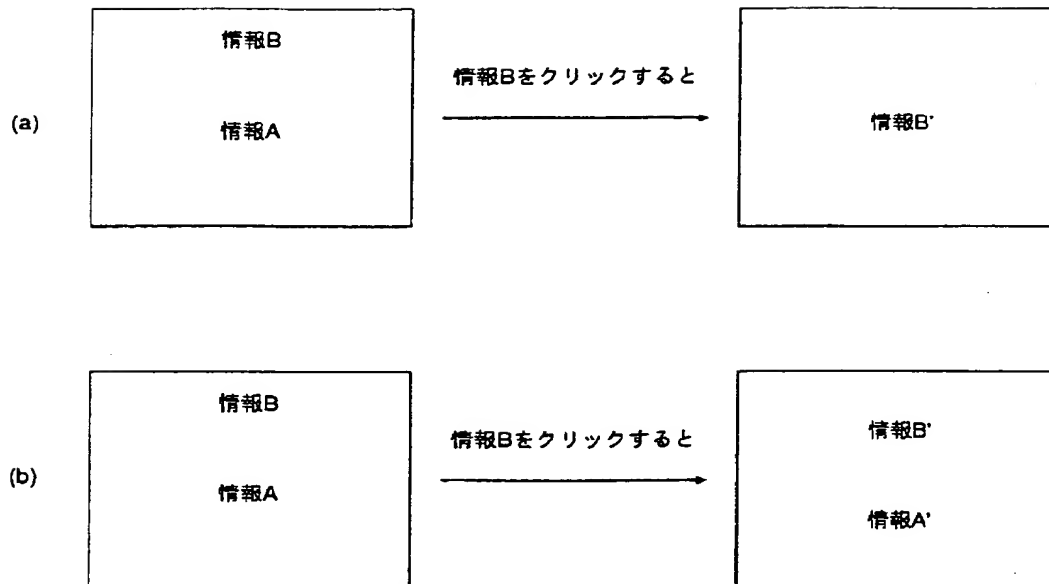
#### 【符号の説明】

- 101 入力検出手段
- 102 表示内容出力手段
- 103 記憶手段
- 104 制御手段
- 105 表示内容切替手段

【図4】



【図 1】



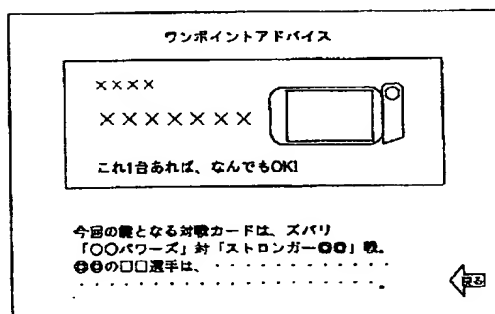
情報Aは、メインのサービス内容

情報Bは、広告情報

情報A'は、メインのサービス内容に関連した詳細情報

情報B'は、詳細広告情報

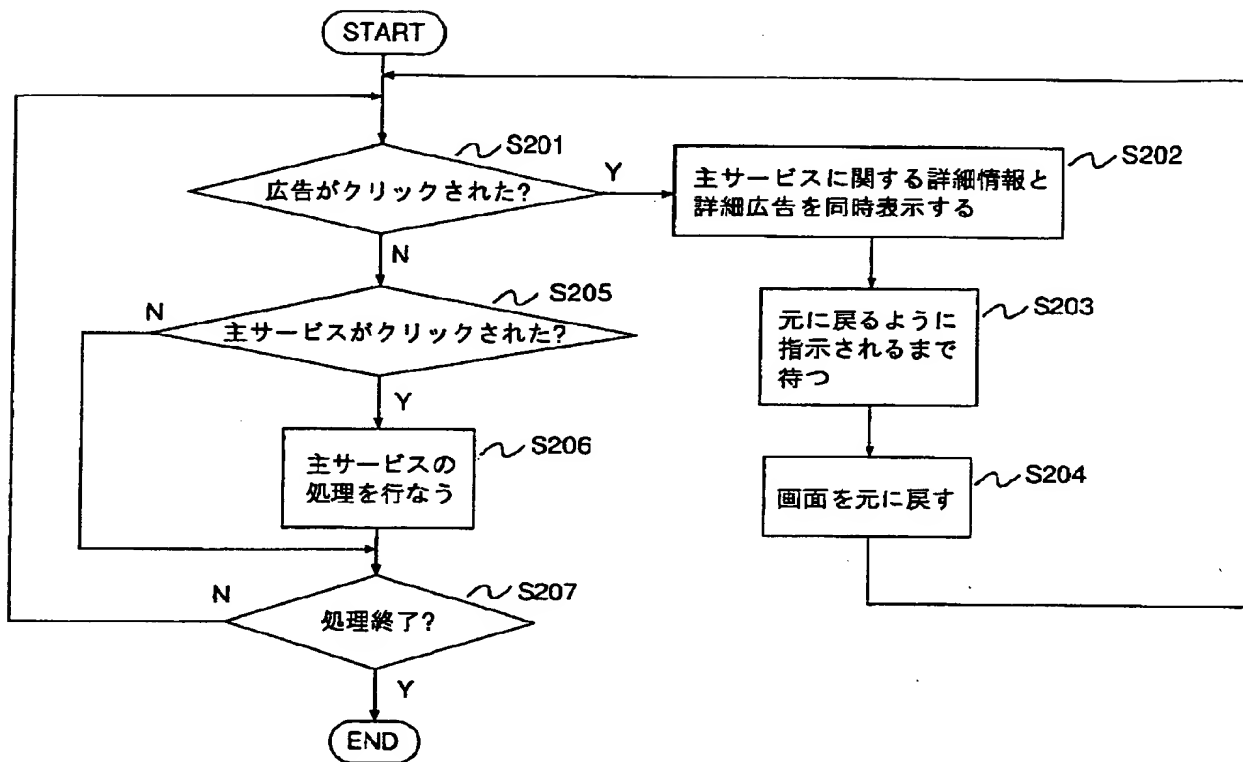
【図 5】



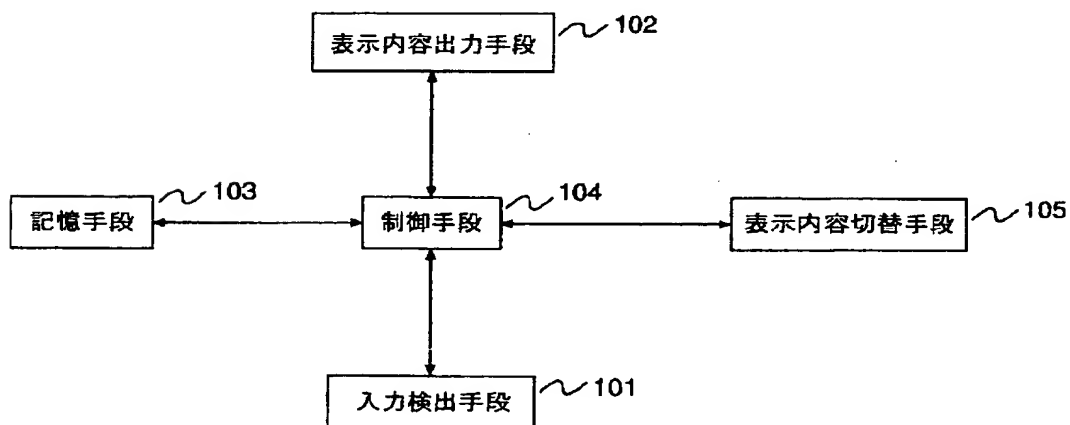
【図 8】

| XXX<br>XXXXXXXXXX                     | 商品名の文字を順番にク<br>リックすれば、ワンポイ<br>ントアドバイスがあるよ | SSP<br>XXX競合システム |
|---------------------------------------|---|------------------|
| 勝つと思う方のチーム選、もしくはPK戦になると思うなら真中にチェックしてね |   |                  |
| チーム                                   | 勝 PK 勝                                    | アウェイ             |
| 1 〇〇パワーズ                              | ○ ○ ○                                     | ストロンガー●●         |
| 2 □□カラース                              | ○ ○ ○                                     | ビッグ●●            |
| 3 △△ホーマーズ                             | ○ ○ ○                                     | ジャンボXX           |
| SBC<br>XXXリンク                         | 商品名の文字を順番にク<br>リックすれば、ワンポイ<br>ントアドバイスがあるよ | SSS<br>XXXヘルプ    |

【図 3】

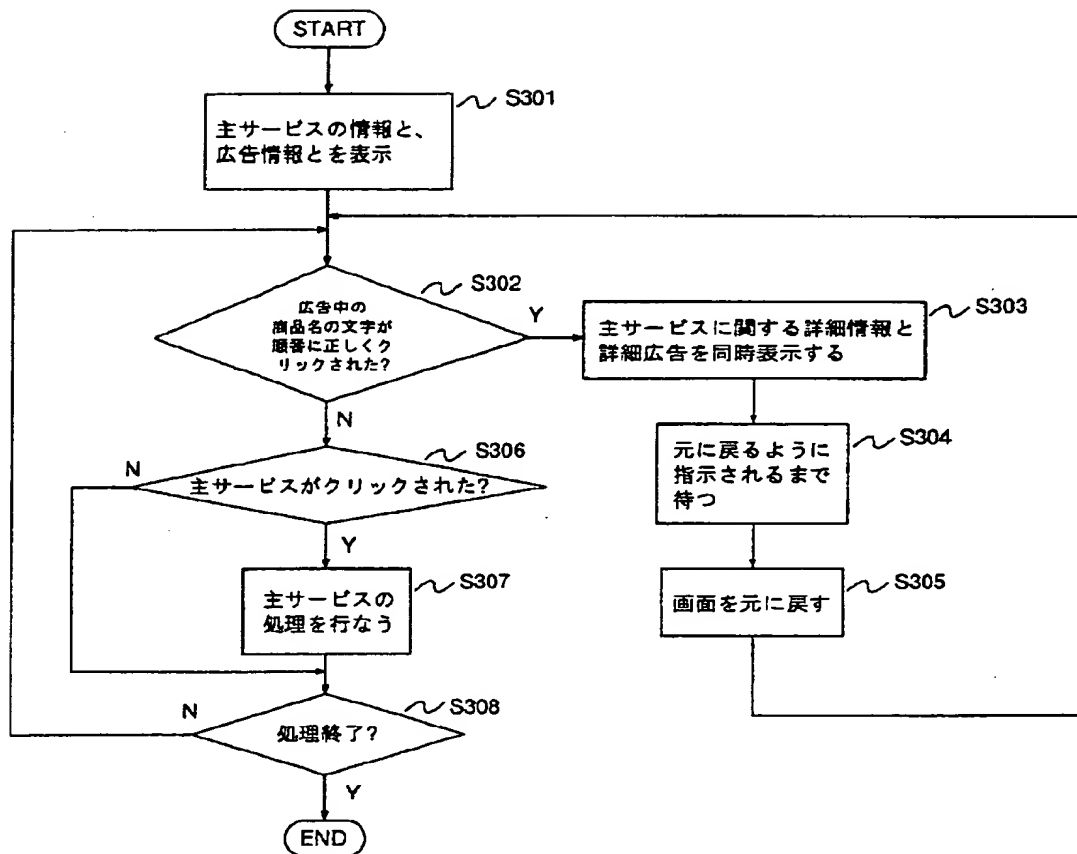


【図 6】





【図7】



【図10】

|                                       |   |                   |
|---------------------------------------|---|-------------------|
| ×××                                   | 商品名を覚えて広告をク<br>リックすれば、ワンポイ<br>ントアドバイスがあるよ | SSP<br>××× 競合システム |
| 勝つと遊ぶ方のチームだ。もしくはPK戦になると思うなら真中にチェックしてね |   |                   |
| ホーム                                   | 勝 PK 勝                                    | アウェイ              |
| 1 ○○パワーズ                              | 0 0 0                                     | ストロンガー●●          |
| 2 □□カラズ                               | 0 0 0                                     | ビッグ●●             |
| 3 △△ホームーズ                             | 0 0 0                                     | ジャンボ××            |
| SBC<br>××××リンク                        | 商品名を覚えて広告をク<br>リックすれば、ワンポイ<br>ントアドバイスがあるよ | SSS<br>××××ヘルプ    |

【図11】

ワンポイントアドバイスへGO!

×××

××××××××

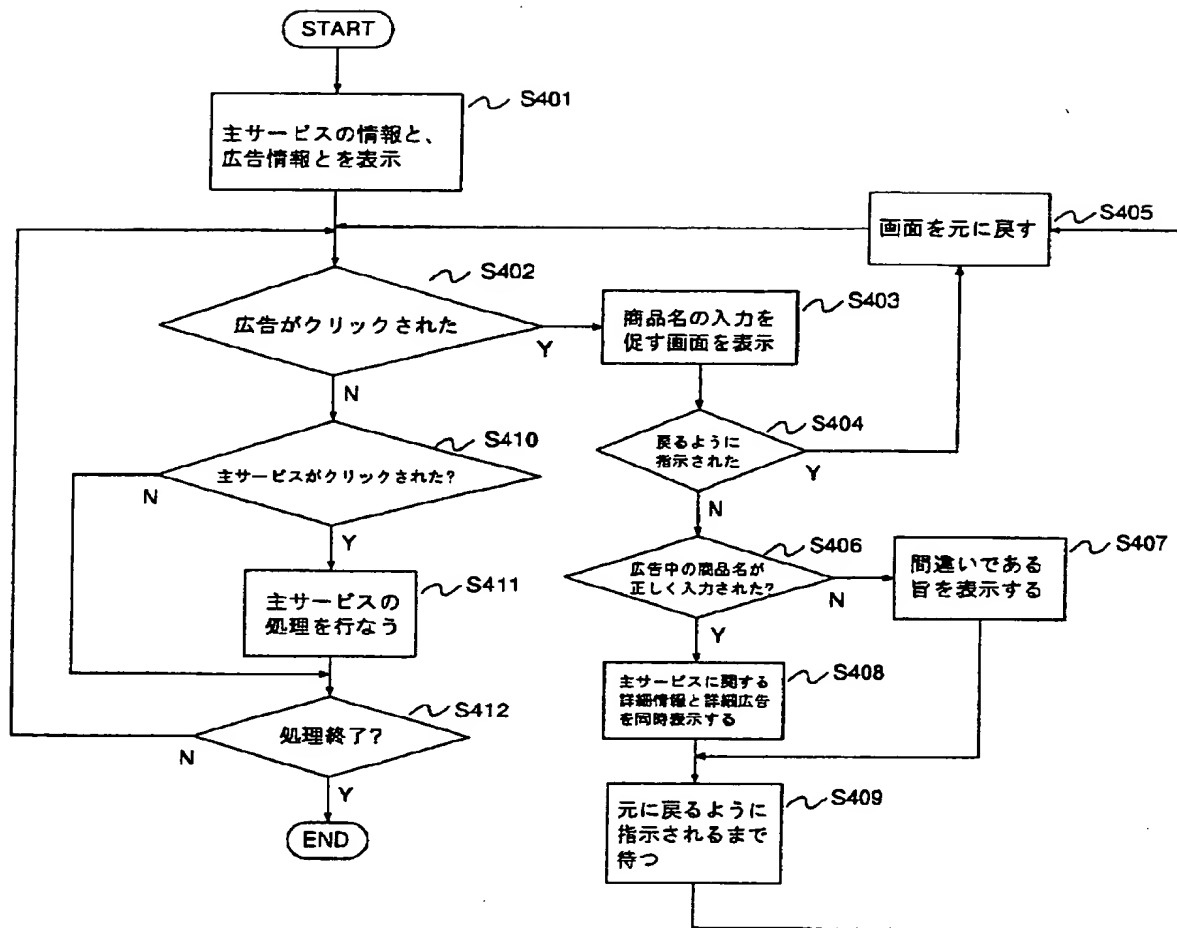
これ1台あれば、なんでもOK!

さあ、この商品の名前は何でしょうか?

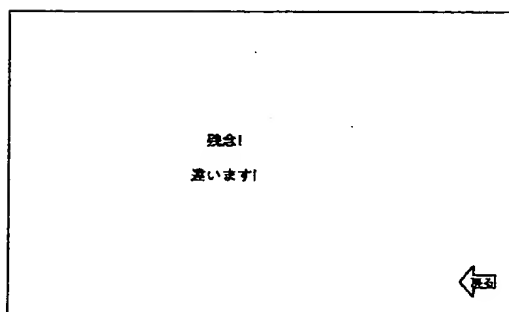
入力

戻る

【図 9】



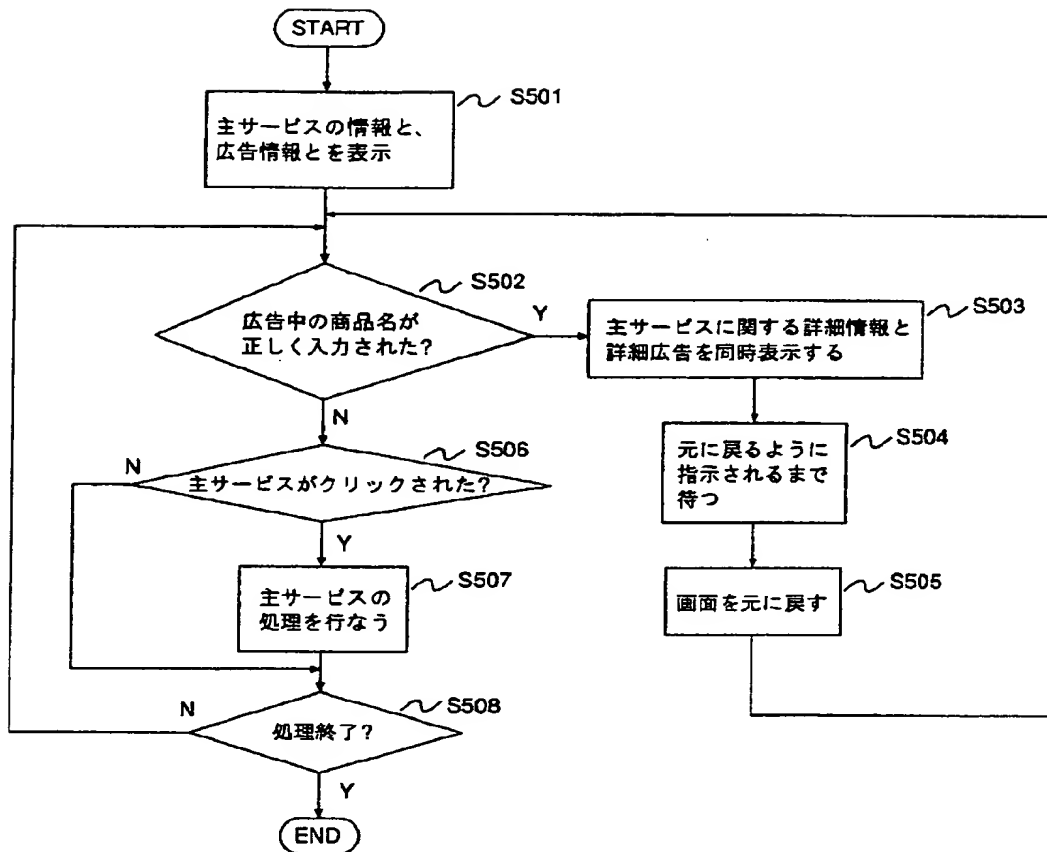
【図 1 2】



【図 1 4】

|                                       |         |                                  |                   |
|---------------------------------------|---------|----------------------------------|-------------------|
| ×××                                   |         | 正しい商品名を入力すれば、ワンポイントアドバ<br>イスがあるよ | SSP<br>〇〇〇〇競合システム |
| 勝つと思う方のチーム名、もしくはPK戦になると思うなら真中にチェックしてね |         |                                  |                   |
|                                       | ホーム     | 対 PK 対                           | アウェイ              |
| 1                                     | 〇〇パワーズ  | 〇 〇 〇                            | ストロングー●●          |
| 2                                     | □□カラース  | 〇 〇 〇                            | ビッグ●●             |
| 3                                     | △△ホーマーズ | 〇 〇 〇                            | ジャンボ××            |
| BRC<br>××××〇〇〇                        |         | 正しい商品名を入力すれば、ワンポイントアドバ<br>イスがあるよ | SSS<br>××××〇〇〇    |

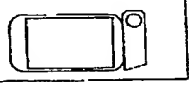

【図 1 3】



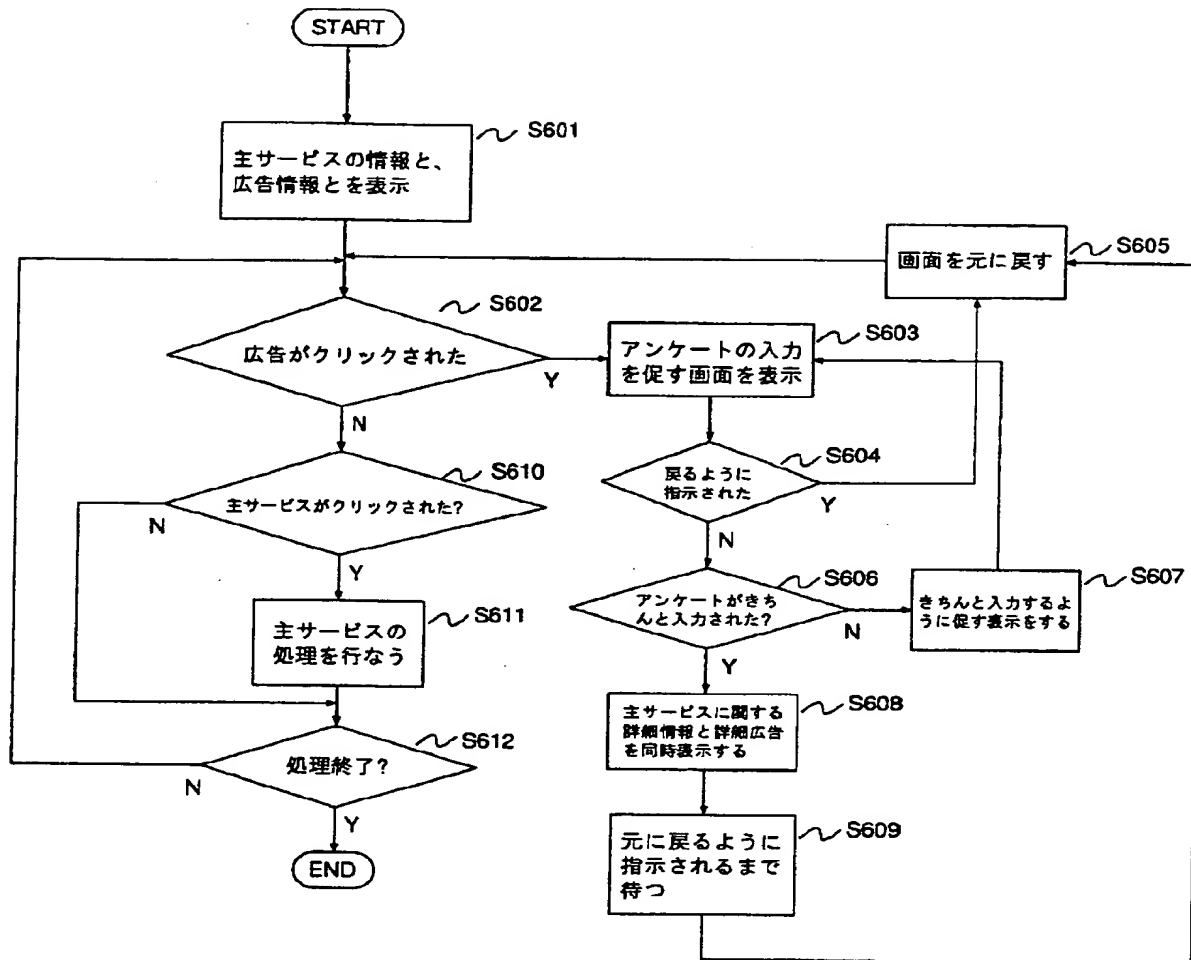
【図 1 6】

|   |         |                                      |    |                   |    |
|---|---------|--------------------------------------|----|-------------------|----|
| ×××                                     |         | 広告をクリックしてアンケートに回答すれば、ワンポイントアドバイスがあるよ |    | SSP<br>システム統合システム |    |
| 勝つと取っ手方のチーム側、もしくはPK戦になると取っ手方の中からチェックしてね |         |                                      |    |                   |    |
| ホーム                                     | PK      | PK                                   | PK | アウェイ              |    |
| 1                                       | 〇〇パワーズ  | 〇                                    | 〇  | ストロンガー            | ⑤  |
| 2                                       | □□カラース  | 〇                                    | 〇  | ビッグ               | ●● |
| 3                                       | △△ホーマーズ | 〇                                    | 〇  | ジャンボ              | ×× |
| SBC<br>××××リンク                          |         | 広告をクリックしてアンケートに回答すれば、ワンポイントアドバイスがあるよ |    | SSS<br>××××ヘルプ    |    |

【図 1 7】

|   |   |
|---|---|
| アンケート   |   |
| ××××  |   |
| ××××××××  |  |
| 1. 一番気に入っている点は?   | <input type="text"/>  |
| 2. 一番の不満点は?   | <input type="text"/>  |
| 3. 追加して欲しい機能は?  | <input type="text"/>  |
| 4. ....   | <input type="text"/>  |
|  |   |

【図15】



【図18】

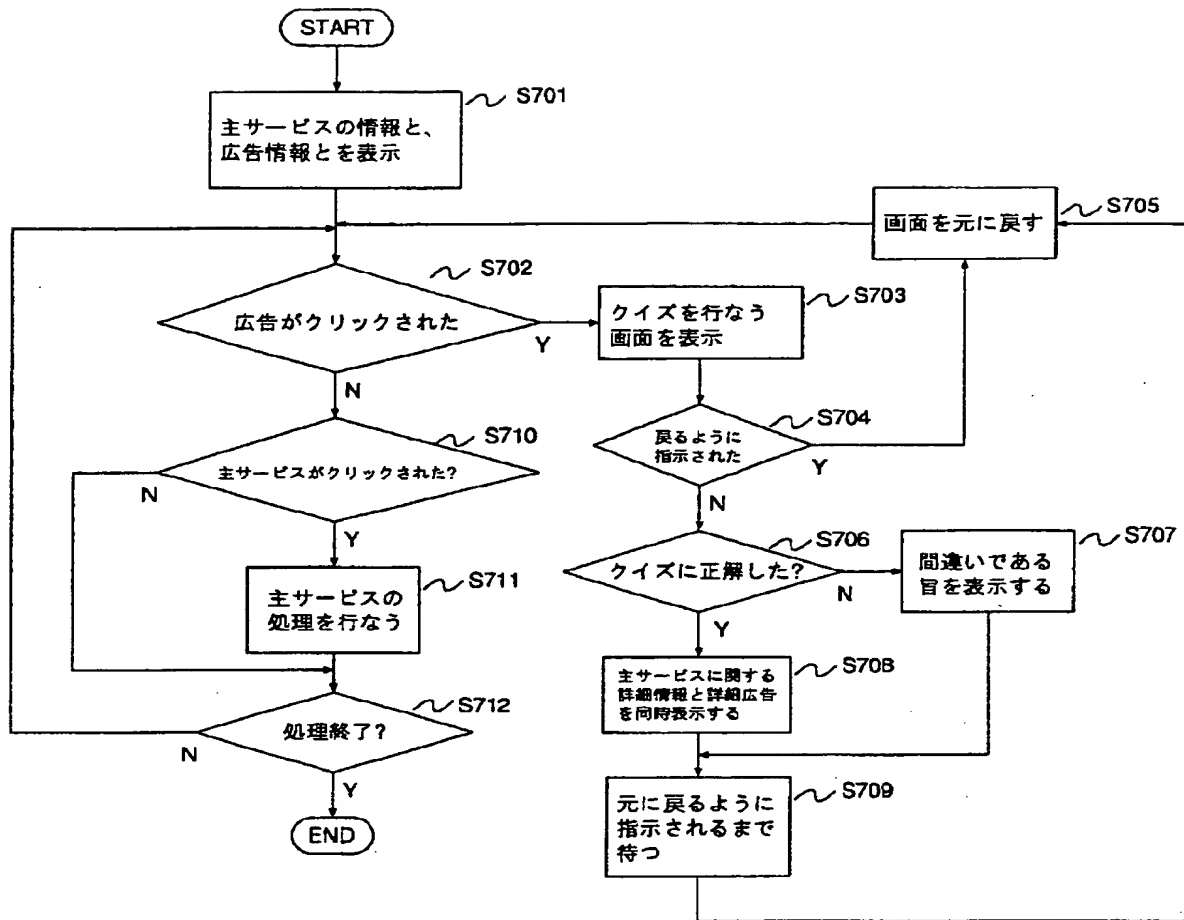
アンケートは全項目をきちんと  
入力してくださいよう  
よろしくお願いします

再度アンケート画面へ

【図20】

|                                       |        |  |          |                |
|---------------------------------------|--------|--|----------|----------------|
| ×××                                   |        | 止るをクリックしてクイズ<br>に正解すれば、ワンポイン<br>トアドバイスがあるよ |          | SSP<br>×××システム |
| 勝つと思う方のゲーム機。もしくはPK戦になると思うなら真中にチェックしてね |        |  |          |                |
|                                       | チーム    | 勝 PK 勝                                     | アウェイ     |                |
| 1                                     | ○○パワー  | ○ ○ ○                                      | ストロングー②② |                |
| 2                                     | □□カラー  | ○ ○ ○                                      | ビッグ●●    |                |
| 3                                     | △△ホーマー | ○ ○ ○                                      | ジャンボ××   |                |
| SDG<br>×××リンク                         |        | 広告をクリックしてクイズ<br>に正解すれば、ワンポイン<br>トアドバイスがあるよ |          | SSS<br>×××ヘルプ  |

【図 19】



【図 21】

クイズに正解してワンポイントアドバイスをしよう!

××××  
 ××××××××

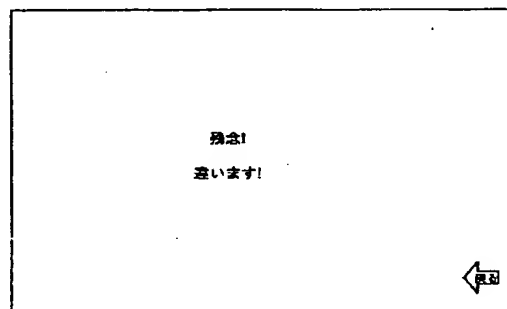
1. ××××の出荷台数は?

2. ××××の発売日は?

3. ××××の価格?

4. . . . . .

【図 22】



【図 23】

